Laureline Simon, élève en 3ème année à Sciences Po Toulouse

Rapport d'étude

Les réseaux sociaux sur Internet

Modifient-ils la communication, l'identité et la citoyenneté de leurs utilisateurs ploemeurois ?

Maître de stage : Gwenaëlle André, animatrice multimédia à Ploemeur

Table des Matières

I Présentation de la ville de Ploemeur:.....2
1.1 Géographie et démographie de la commune.....2
1.2 Economie de la commune.....2
II Le cadre institutionnel de l'étude.....3
2.1 L'Observatoire Jeunesse.....3
2.2 L'Espace Multimédia de Ploemeur.....4
2.3 Les usagers de la structure.....6
2.4 Marsouin, partenaire institutionnel de l'étude.....6
III L'enquête.....7
3.1 Qu'est ce qu'un réseau social: définition.....7
3.2 Les objectifs de l'enquête.....8
Les 3 axes de travail définis.....8
3.3 Méthodologie.....10
3.3.1 Enquête immersive.....10
3.3.2 Questionnaires.....10
3.3.3 Animations avec les enfants, les jeunes, les adultes, les professionnels.....10
3.3.4 Réunion du groupe de travail du 31 mars.....11
3.4 Déroulement de l'enquête.....12
3.5 Les résultats de l'enquête.....12
3.5.1 Changement dans les méthodes d'apprentissage.....12
3.5.2 Les réseaux sociaux, outils et révélateurs du processus de construction identitaire.....14
3.5.3 Evolution avec l'âge.....14
3.5.4 Les réseaux sociaux sur Internet comme facteur socialisant.....15
3.5.5 Les réseaux sociaux, lieux virtuels à s'approprier.....15
3.5.6 Les réseaux sociaux créateurs de liens faibles.....16
3.5.7 Le privé/ le public.....17
IV Les suites possibles.....17
Bibliographie.....20

I Présentation de la ville de Ploemeur:

1.1 Géographie et démographie de la commune

La ville de Ploemeur se situe en Bretagne, dans le département du Morbihan, au sud-ouest de la ville de Lorient, sous-préfecture du Morbihan. Elle fait donc partie de l'agglomération lorientaise qui s'organise au sein de CAP l'Orient agglomération, structure intercommunale regroupant 19 communes et 188 988 habitants. Elle a été créée en 1973 sous la forme du SIVOM du pays de Lorient devenu communauté d'agglomérations du pays de Lorient en 2000. Par ailleurs, le maire de Ploemeur, M. Loïc Le Meur est également le vice-président de CAP l'Orient.

La commune de Ploemeur elle-même compte 18 509 habitants selon le recensement de 2007. La commune n'est pas vieille puisqu'en 1999 les moins de 20 ans représentaient 25,1% de la population ploemeuroise contre 24,2% de la population morbihanaise, tandis que les plus de 75 ans représentaient 6,5% des habitants de la commune contre 8,4% des morbihanais. On trouve ainsi sur la commune :

- quatre écoles maternelles,
- cinq écoles élémentaires,
- une école maternelle et élémentaire,
- deux collèges,
- un collège professionnel,
- un lycée professionnel,
- un lycée professionnel et technologique.
- un Etablissement Régional d'Enseignement Adapté,

Sans être vieille, la population peut être qualifiée de vieillissante puisque le nombre de naissances domiciliées à Ploemeur n'a cessé de baisser ces dernières années tandis que le nombre de décès sur la commune augmente constamment. On dénombre trois foyers pour personnes âgées sur le territoire de la commune. Ce vieillissement de la population peut s'expliquer par la proximité de la mer qui fait grimper les prix de l'immobilier et empêche les jeunes ménages de s'installer à Ploemeur.

1.2 Economie de la commune

L'économie de la ville, longtemps tournée vers la production agricole et la pêche est désormais centrée sur le secteur tertiaire, même si certaines activités comme l'exploitation des carrières de kaolins persistent. Ainsi 84,2% de la population active de l'agglomération lorientaise travaillent dans le secteur tertiaire.

Le tourisme tient notamment une place centrale dans l'activité ploemeuroise. En effet la commune dispose de 17 km de côtes presque totalement préservées de l'aménagement humain, de 8 plages et de 8 campings.

Elle bénéficie pour son économie en général et pour le tourisme en particulier de la proximité de la ville de Lorient. Durant dix jours début août se tient chaque année le Festival Interceltique de Lorient qui a accueilli 800 000 spectateurs pour son édition 2010, ce qui en fait le plus grand festival de France en terme de fréquentation.

D'autre part, l'histoire de l'agglomération participe à l'attrait touristique, notamment au travers de l'histoire de la compagnie des Indes basée à Port-Louis, de l'autre côté de la rade lorientaise. On y trouve aujourd'hui un musée qui retrace l'histoire de la compagnie créée par Colbert pour commercer avec les Indes orientales. Ce commerce avec l'Orient donna son nom à la ville.

II Le cadre institutionnel de l'étude

2.1 L'Observatoire Jeunesse

Le 11 janvier 2011 s'est tenue la réunion de lancement de l'Observatoire Jeunesse à l'initiative de la mairie de Ploemeur. Elle bénéficiait d'un contexte politique porteur. En effet le Morbihan avait été choisi comme l'un des huit départements pilotes chargés de la mise en œuvre d'un « laboratoire territorial d'expérimentation pour la jeunesse ».

Il s'agissait d'un dispositif mis en place sur la ville de Ploemeur afin de créer un partenariat entre acteurs institutionnels et associatifs pour mener une réflexion sur les 14-25 ans en tant que ressources et non comme problèmes à résoudre. Le but était de les accompagner dans leur parcours vers l'autonomie et la réussite. Une fois les problématiques identifiées par l'Observatoire, des actions doivent être mises en place autour de l'emploi, de la santé, de la mobilité...

Différentes problématiques doivent être abordées par l'Observatoire Jeunesse :

- Est-il possible de considérer le jeune, futur adulte de demain, comme une ressource et non comme un problème ?
- N'est-ce pas de notre responsabilité en tant qu'adultes de le faire avec l'ensemble des jeunes et en les considérant porteurs de potentiel et capables de participer à la construction de la vie de la cité d'aujourd'hui et de demain ?
- Quelle place, quelle reconnaissance de l'implication des jeunes et quel accompagnement réservons-nous à l'ensemble des jeunes ?
- Est-il possible de se construire d'un point de vue identitaire sans reconnaissance et accréditation sociale ?
- Somme-nous en train de passer d'une société s'appuyant sur un système de coopération à une société qui va s'appuyer sur un système de coexistence ?
- Est-il concevable de ne pas s'inscrire dans un rapport dialectique permanent organisation sociale et logique d'acteur ?
- Où en sommes-nous dans le processus de la perte d'esprit du collectif ?

Différentes notions ont pu être abordées : l'implication ou la non implication des jeunes au sein de la vie associative, les convergences ou les divergences entre logiques institutionnelles et/ou associatives et engagement des jeunes, la responsabilité du corps social dans l'accompagnement des jeunes dans leur construction de futurs adultes, la notion d'emploi...

Les acteurs de l'Observatoire sont :

- **des institutionnels** : le Conseil général, la Directions Départementale de la Cohésion Sociale, la Mairie de Ploemeur et le Centre Communal d'Action Sociale, la Mission Locale...

- **des associations** : l'Office Municipal de la Vie Associative Ploemeuroise, l'Office Municipal des Sports, Info jeunes 56, Défis...

Cinq groupes de travail ont été mis en place à l'issue de la réunion. Leur réflexion doit porter sur différents points :

- **Diagnostic jeunesse** ; il doit mettre en œuvre un diagnostic sensible sur la jeunesse complétant le diagnostic réalisé sous l'égide du CCAS dans le cadre de l'analyse des besoins sociaux.

- **Information jeunesse** ; il doit mettre en place un projet croisant une préconisation de l'analyse des besoins sociaux et une préoccupation des jeunes émises dans le cadre du conseil de jeunes en terme d'information, de communication, de renforcement des réponses personnalisées.

- **Caractéristiques jeunesse** ; il réalise un travail qui, en s'appuyant sur différents projets développés par le service jeunesse a pour objet de re-questionner certaines représentations de sens commun portées aujourd'hui sur la jeunesse et de se poser en commun la question de ce qui fait et caractérise la jeunesse à travers ses comportements (mise en scène, regroupements...).

- **Utilité sociale** ; il travaille sur la thématique de construction identitaire qui jusqu'à présent repose essentiellement sur la notion d'emploi et non pas de travail qui intègre une mise en œuvre de compétences dans un cadre bien plus large que celui de la seule relation employeur/employé.

- **Réseaux sociaux** ; il est chargé d'étudier les TIC et plus particulièrement les réseaux sociaux comme sources de questions pour les adultes et les acteurs institutionnels. Mon travail et l'étude que j'ai menée en particulier s'inscrivent donc dans le cadre de l'Observatoire Jeunesse tout en dépassant ses problématiques. Je me suis intéressée à l'usage que les jeunes ploemeurois font des réseaux sociaux mais aussi à l'usage qu'en font leurs aînés.

2.2 L'Espace Multimédia de Ploemeur

L'Espace Multimédia est une structure municipale créée en juillet 2000 qui dépend du service Culture de la ville de Ploemeur. C'est un lieu ouvert à tous où l'on peut accéder à Internet et aux outils multimédias mis à disposition, mais aussi trouver un soutien aux projets qui ont trait aux nouvelles technologies (vidéos, photos, sites internet…).

Il est né suite à la mise en place par la région Bretagne en 1998 du dispositif Cybercommune. Celui-ci avait pour but d'aider financièrement les collectivités bretonnes dans la création de leur Espace Multimédia. En cinq ans la région Bretagne a ainsi aidé 381 communes ou communautés de communes. Toutefois peu de projets ont

été pérennisés puisque les animateurs multimédia recrutés l'ont été par contrat emploi-jeune, contrats qui n'ont pas été renouvelés.

La ville de Ploemeur a, elle, fait le choix d'un projet à long terme en recrutant Gwenaëlle André en emploi-jeune en 2000, en la formant à l'animation multimédia et à l'éducation populaire et en l'engageant en tant qu'agent d'animation grade de la fonction publique en 2005.

Cette structure a pour objectifs de:

- Développer et soutenir une culture multimédia.
- Favoriser une utilisation citoyenne du réseau Internet.
- Permettre un accès à un public le plus large possible.
- Créer une dynamique de projet.

Un local situé dans le centre-ville de Ploemeur qui regroupait à l'origine le point information jeunesse et la mission locale puis les bureaux de la direction enfance jeunesse quartiers. a été équipé avec 7 PC sous Windows et Linux, 2 Macintoshs équipés de logiciels de montage, une imprimante, un scanner et du matériel vidéo.

Dans ce cadre des initiations ont été mises en place à l'Espace Multimédia deux fois par semaine. Elles permettent à ceux qui le souhaitent de découvrir le fonctionnement de l'ordinateur, d'Internet, du traitement de texte... en trois fois une heure pour 5,35€. Ceux qui souhaitent poursuivre leur découverte en échangeant leurs savoirs sur les TIC peuvent participer aux réunions du club informatique qui se tiennent régulièrement à l'Espace Multimédia. Le club informatique est fondé sur le principe des échanges de savoirs. Pendant ces deux heures mensuelles, la première est un cours tutoré alors que l'heure suivante permet aux usagers d'évoquer leurs problèmes informatiques afin que d'autres usagers puissent les aider.

La structure est ouverte au public 15h par semaine dont le samedi après-midi, ce qui permet de toucher un public actif. Les tarifs sont d'1,85 €/h pour Internet et 0,25 € par page d'impression sauf pour les personnes en recherche d'emploi qui accèdent gratuitement à Internet et ne paient pas les impressions. Cette limite à la gratuité qu'est la participation symbolique demandée a pour but de ne pas faire reposer le fonctionnement global de la structure sur le contribuable. Ce sont avant tout ceux qui l'utilisent qui participent à son fonctionnement.

Les différentes activités des usagers de la structure ne sont pas hiérarchisées. Le jeu tient une place tout aussi importante que la bureautique. L'important est de privilégier le vivre-ensemble, le respect entre les différents usagers. Ainsi ils n'utilisent pas de casques et sont encouragés à adapter le niveau sonore de leur poste pour respecter leurs voisins. Cette politique permet de créer des passerelles entre les différents publics présents.

D'autre part, l'Espace Multimédia bénéficie du dynamisme d'associations dont les membres essaient de favoriser les pratiques collectives. De nombreux partenariats ont été mis en place avec des acteurs locaux :

- les services Culture, Enfance-Jeunesse Quartiers, CCAS, Education de la ville de Ploemeur.

- le Conseil Général qui a mis à disposition dans la structure un point étude qui permet aux étudiants bretons d'accéder gratuitement à leur Espace Numérique de Travail ;

• l'Unité d'Evaluation, de Réentraînement et d'Orientation Sociale et/ou professionnelle du centre de rééducation fonctionnel de Kerpape qui regroupe des personnes cérébro-lésées qui suivent des initiation à la vidéo à l'Espace Multimédia ;

• l'Association des Aveugles et Handicapés Visuels de Bretagne qui réalise des initiations dans les locaux de l'Espace un mercredi sur deux de 17h à 19h ;

• l'association Défis, association qui lutte contre l'exclusion numérique sur le pays de Lorient en reconditionnant des ordinateurs et en les prêtant ou en les vendant à bas coup. Elle réalise également des initiations. Elle est conventionnée avec la ville de Ploemeur et non seulement avec l'Espace Multimédia depuis février 2010 et ce jusqu'en février 2012. Dans ce cadre, un poste d'animateur multimédia a été créé. Il est assuré par Camille Portal ;

• l'association Pom.mi qui promeut l'usage du matériel et des services Apple, qui intervient un samedi par mois ;

• L'Amicale laïque de Ploemeur qui assure en lien avec Gwenaëlle des initiations à la photo numérique ;

• l'Espace Multimédia accueille des expositions.

2.3 Les usagers de la structure

Parmi les usagers réguliers de l'Espace Multimédia, certains groupes se détachent :

• Les jeunes usagers qui sont une vingtaine, en grande majorité des garçons. Les 10-16 utilisent les jeux et les réseaux sociaux généralistes en même temps (par exemple Deezer et Facebook ou Facebook et Dofus) alors que les 16-19 ans viennent surtout à l'Espace Multimédia pour jouer. C'est un véritable lieu de rencontre pour les jeunes. C'est cet aspect socialisant de l'Espace qui prédomine puisque même lorsque tous les postes sont occupés, des jeunes « gravitent » autour, discutent avec les joueurs, commentent leurs actions virtuelles...

• Les « seniors » qui sont surtout des femmes. Ce sont de jeunes retraités, souvent déjà fortement socialisés et appartenant par le passé à des catégories socio-professionnelles médiantes ou supérieures. Ils participent aux initiations et au club informatique. Ce sont des moments de socialisation pour des personnes qui n'ont plus de cercle de sociabilité lié au travail et investissent donc beaucoup la vie associative.

Ils cherchent à maîtriser les TIC comme outils de communication avec leurs proches et surtout avec leur famille. Pour eux l'ordinateur est également synonyme de loisirs, notamment pour le traitement et le partage de photos.

Ils utilisent peu les réseaux sociaux. L'image qu'ils en ont est fortement influencée par les médias traditionnels comme la télévision, la radio et la presse papier.

• Les personnes en recherche d'emploi, qui ne forment pas un groupe à proprement parler. Ils ne fréquentent pas l'Espace Multimédia en groupe mais seuls et la plupart du temps de manière ponctuelle. Les TIC sont pour eux un outil dans la recherche d'emploi. Ils utilisent peu les réseaux sociaux du moins dans le cadre de leur recherche professionnelle.

2.4 Marsouin, partenaire institutionnel de l'étude

Dans ce travail j'ai eu la chance de bénéficier de l'aide du Groupement d'Intérêt Scientifique Marsouin créé par le conseil régional, un pôle de chercheurs bretons en sociologie et ethnologie spécialisés dans les usages sociaux des nouvelles technologies de l'information et de la communication. Cette aide s'est traduite par des réunions téléphoniques régulières dont la première a eu lieu seulement 10 jours après le début de mon stage.

Il s'agissait avant tout d'une aide méthodologique. Comme je menais pour la première fois une enquête en sociologie, et n'étudiant moi-même cette matière que depuis un an, je manquais de technique et d'assurance dans ce domaine. Grâce à l'aide de Pascal Plantard, maître de conférence à l'Université Rennes II et chercheur au Centre de Recherche sur l'Education, les Apprentissages et la Didactiques et de Marianne Traînoir, ingénieure d'étude groupe de recherche e-inclusion Marsouin, j'ai pu entamer mon enquête et mon journal et surtout prendre confiance en moi en dédramatisant les tâtonnements du chercheur débutant et la nature extensive de ce travail, parfois frustrante. Ils m'ont également apporté des pistes de réflexion, par exemple sur l'influence de la culture numérique familiale dans l'usage des TIC par les jeunes.

III L'enquête

3.1 Qu'est ce qu'un réseau social: définition

En sociologie, un réseau social est un ensemble de personnes ou d'organisations ; leurs interactions donnent naissance à des liens, liens qui forment le réseau.

Le réseau social n'est donc pas une notion nouvelle, ce qui est nouveau c'est le support virtuel offert par Internet à ces réseaux et qui permet le développement d'une sorte d'immense place publique, d'agora à l'échelle planétaire permettant des échanges de natures diverses. Le premier site de réseautage en ligne, Classmates (Trombi.com en France), a été créé aux Etats-Unis en 1995.

Le réseau social virtuel d'une personne constitue un prolongement, un complément de son réseau social réel.

Les réseaux sociaux offrent à l'internaute la possibilité d'être acteur d'Internet et plus seulement un récepteur passif. On peut donc dire qu'ils sont caractéristiques du « web 2.0 » à savoir un système qui permet à tout internaute de mettre en ligne du contenu même sans réelle compétence en informatique.

On peut également définir les réseaux sociaux comme des services basés sur le web qui permettent aux individus de :

- construire un profil public ou semi-public sans système délimité,
- d'articuler une liste d'autres utilisateurs avec lesquels ils partagent une connexion,
- de voir et traverser leurs listes de connexions et celles faites par les autres par le biais du système.

Exemples de réseaux sociaux sur Internet :

• Facebook créé en 2005 par Mark Zuckerberg, étudiant à Harvard. A ses débuts uniquement dédié aux étudiants d'Harvard, il s'est progressivement étendu à toute personne de plus de 13 ans. Il s'est imposé comme le réseau social généraliste par excellence avec 600 000 millions d'utilisateurs actifs en janvier 2011.

• MySpace, prédécesseur de Facebook comme réseau généraliste. Fondé par Tom Anderson et Chris DeWolfe en 2003, il s'est recentré sur son activité de plate-forme musicale après avoir été supplanté par Facebook.

• Youtube appartient à une catégorie particulière des réseaux sociaux : les médias sociaux. Il s'agit d'une plate-forme vidéo créée en 2005 par trois anciens employés de PayPal. Elle compte aujourd'hui plus d'un milliard d'abonnés.

• Twitter est un réseau de micro-blogging. Il permet de poster des messages courts de 140 caractères depuis un ordinateur ou un téléphone portable.

• League of legends est un jeu d'arène multi-joueurs sorti en 2009. Le joueur incarne un invocateur et choisit d'utiliser un personnage à chaque bataille. Le combat oppose deux équipes de trois ou cinq joueurs. Pour gagner, ils doivent détruire le symbole de vie de l'équipe adversaire, le nexus.

3.2 Les objectifs de l'enquête

Les 3 axes de travail définis

Bien souvent les médias plus anciens donnent des réseaux sociaux une image très négative. Ils sont accusés d'être responsables de dé-socialisation ou des débordements d'évènements comme les apéros géants.

Les révolutions dans le monde arabe ont offert l'opportunité d'ouvrir un véritable débat sur les réseaux sociaux sur Internet en montrant que selon la façon dont ils étaient utilisés, ces services en ligne pouvaient être un formidable outil notamment pour la citoyenneté. La citoyenneté est le fait pour une personne, pour une famille ou pour un groupe, d'être reconnu comme membre d'une cité nourrissant un projet commun auquel ils souhaitent prendre une part active. La citoyenneté comporte des droits civils et politiques et des devoirs civiques définissant le rôle du citoyen dans la cité et face aux institutions

L'image que renvoient la télévision, la radio et la presse papier des réseaux sociaux du moins interroge sinon inquiète les parents des jeunes utilisateurs et les professionnels de l'éducation et de l'animation. Perçue par les acteurs locaux comme une référence institutionnelle en matière de TIC, Gwenaëlle André a bien souvent été le récepteur de ces interrogations et angoisses.

Cela l'a amenée à initier une réflexion sur la place de l'image dans les projets éducatifs. En 2010 la réflexion s'est portée sur les jeux en réseau. En 2011, suite à des constats préoccupants des responsables d'établissements scolaires et des questions d'associations, cette réflexion s'est portée sur les réseaux sociaux sur Internet. Gwenaëlle André a donc défini la problématique de l'étude sur laquelle elle m'a demandé d'intervenir avec Hervé Quentel, directeur du service Enfance-Jeunesse-Quartiers et Pascal Plantard de Marsouin :

- Les réseaux sociaux sur Internet modifient-ils les relations entre les gens ?
- Modifient-ils la construction identitaire du jeune ?
- Quel citoyen pour demain ?

On comprend mieux cette réflexion en analysant la démarche qui a été celle de l'Espace Multimédia depuis sa création : éduquer à une approche citoyenne des TIC. Au vu des questions soulevées par les réseaux sociaux en la matière (Facebook est-il source de conflits à l'école ?) il semblait judicieux de s'interroger sur leur impact dans ce domaine.

L'utilisation des réseaux sociaux en ligne affecterait la construction de la citoyenneté. Plus généralement, elle modifierait la construction de l'identité des jeunes. C'est pour cela que cet aspect des réseaux sociaux nous a intéressées.

Enfin, on ne saurait traiter des réseaux sociaux sans parler de communication puisque c'est là le cœur même du système. Cette question touche à la question du lien social et du vivre ensemble que la ville tente de créer et d'entretenir entre ses citoyens.

Plusieurs pistes de réflexions ont pu être identifiées autour de ces axes de travail :

- **Le rôle des réseaux sociaux dans la modification des relations sociales :**

Notre façon de rester en contact ou de faire de nouvelles rencontres est-elle modifiée par l'usage des ces réseaux ?
Constate-t-on une exclusion de ceux qui ne sont pas membres ? La maîtrise de savoirs techniques, la capacité financière à investir dans du matériel informatique ou de la formation est-elle indispensable pour accéder aux TIC ?
Le web 2.0 est-il une démocratie ou une illusion ?
Les frontières entre public et privé, personnel et professionnel, identité virtuelle et réelle sont-elles encore distinctes ?

- **Le rôle des réseaux sociaux dans la construction identitaire des jeunes :**

Les politiques de protection des données des réseaux et le comportement de leurs utilisateurs permettent-ils de contrôler son identité virtuelle ?
Les réseaux sociaux favorisent-ils l'émergence d'une culture globalisée ou d'une identité nationale ou régionale ou bien encore de thématiques identitaires ?

- **Le rôle des réseaux sociaux dans la construction des citoyens :**

Les réseaux sociaux constituent-ils une place publique, une démocratie virtuelle ? Offrent-ils l'opportunité d'être mieux informé ?
Les réseaux sociaux permettent-ils de mieux s'approprier son environnement, qu'il soit social, naturel... ?

Cette étude est donc destinée à mieux connaître les usages des ploemeurois sur les réseaux sociaux. En s'appuyant sur cette étude, il s'agira pour la ville, en partenariat avec diverses institutions (Education Nationale, mais aussi information jeunesse...Police Nationale, Conseil Général, DDCS...) de mettre en place, en commun, des actions d'éducation autour des problématiques soulevées au sein des associations, des écoles, des accueils péri-scolaires...

Le but n'est pas de stigmatiser les mauvaises pratiques et de mener des actions répressives mais bien d'entrer dans une démarche éducative et citoyenne.

3.3 Méthodologie

3.3.1 Enquête immersive

Pour mener cette enquête j'ai choisi d'utiliser une méthode d'étude par observation. Durant les heures d'ouverture hebdomadaire de l'Espace Multimédia, j'observais ce que faisaient les usagers sur les réseaux sociaux et je leur posais des questions sur ce qui attirait mon attention dans leur activité afin de recueillir leurs perceptions sur leurs propres pratiques. Puis je notais dans un cahier mes observations. Après coup je relisais le journal constitué et les observations récurrentes me permettaient de dégager des tendances. Je mettais ces thèses à l'épreuve de l'observation et des commentaires de mes usagers afin de les confirmer.

Afin d'optimiser mes observations, l'utilisation des réseaux sociaux sur Internet était gratuite pour tous les usagers de l'Espace Multimédia durant tout le temps de mon enquête, ce qui permettait d'assurer une affluence importante.

3.3.2 Questionnaires

Dans le même temps j'ai mené 30 entretiens individuels basés sur un questionnaire au sein de la Maison des Jeunes et auprès des usagers réguliers de l'Espace Multimédia. Ce questionnaire a été élaboré en collaboration avec mon maître de stage une fois les problématiques de l'étude identifiées. Il porte donc sur les pratiques des usagers des réseaux sociaux, les réseaux qu'ils fréquentent, pourquoi, à quelle fréquence mais aussi leur moyen de communication préféré, leur engagement citoyen sur les réseaux, les changements apportés par les réseaux sociaux dans leur vie...

Cette double méthode s'est montrée fructueuse. En effet elle m'a permis de faire émerger des paradoxes entre pratiques et perceptions que l'observation seule aurait peiné à révéler. Par exemple, les pratiques montrent une assez grande confiance dans les entreprises qui gèrent les réseaux. Or l'étude par questionnaire fait, elle, émerger une certaine défiance à l'égard de ces sociétés. Il me semble que le discours des enquêtés calque ici celui des médias traditionnels afin que la réponse donnée corresponde à la réponse a priori attendue par l'enquêteur.

3.3.3 Animations avec les enfants, les jeunes, les adultes, les professionnels

Au cours de l'étude, j'ai réalisé des animations auprès des membres du club informatique afin de faire connaître les réseaux sociaux, les différents usages qui peuvent en être faits et les règles à respecter pour éviter les dangers constamment évoqués par les médias traditionnels tels que la radio, la télévision ou la presse papier.

J'ai donc défini les réseaux sociaux et illustré ma définition d'exemples. Par la suite j'ai montré aux membres du club informatique ce qu'étaient Facebook, Twitter et Skype

ainsi que quelques autres sites. J'ai mis en avant la possibilité de communiquer avec ses proches géographiquement éloignés, possibilité généralement privilégiée par les usagers les plus âgés des réseaux sociaux sur Internet.

L'un des groupes était plus intéressé par la pratique tandis que l'autre, dans lequel était notamment présente la mère de deux jeunes adolescentes, était plus intéressé par mon étude et par ses conclusions. J'ai pu constater que l'un des principaux intérêts de ces interventions était d'identifier les représentations que les non utilisateurs avaient des réseaux sociaux sur Internet.

J'ai aussi eu l'opportunité de présenter mon travail lors d'une animation menée par Gwenaëlle André auprès des animateurs et des responsables du service éducation de la ville de Ploemeur. Le but était de mettre à niveau les savoirs sur les réseaux sociaux et de permettre à chacun d'exprimer son opinion et ses craintes sur ces réseaux. Le but était également de recueillir leur ressenti afin d'alimenter la réflexion en cours et de bénéficier de leur expertise de professionnels de l'animation et de l'éducation. Même s'ils n'utilisaient pas pour la majorité les réseaux ils en avaient connaissance et savaient qu'ils affectaient leur travail.

Cette fois encore j'ai pu rassurer en identifiant les effets réels de leur usage. La rencontre m'a semblé fructueuse puisqu'elle a été l'occasion d'un débat dans lequel la majorité des animateurs s'est impliquée.

Je suis intervenue auprès des enfants des écoles primaires publiques Marcel Pagnol, Jacques Prévert et Lomener-Kerroch durant le temps de midi.

Ces animations avaient pour cible des enfants de CM1-CM2. Elles consistaient à offrir aux enfants l'opportunité de parler de leurs pratiques et de les confronter à celles de leur pairs. Nous diffusions des vidéos du site Internet sans crainte (http://www.internetsanscrainte.fr/ et http://www.2025exmachina.net/)permettant d'entamer des débats sur des thèmes comme le caractère public d'Internet, la prévention sur les réseaux sociaux, le téléchargement illégal... sans stigmatiser les pratiques des enfants.

Ces animations ont permis aux jeunes de s'interroger sur les notions abordées comme les limites du privé sur Internet. Elles m'ont également permis de définir les enjeux des animations qui suivront la conclusion de cette enquête.

Des actions similaires se sont déroulées durant les vacances de printemps auprès des enfants et jeunes des accueils de loisirs 6-15 ans.

3.3.4 Réunion du groupe de travail du 31 mars

Le 31 mars, j'ai pu présenter un bilan d'étape sur mon enquête au cours d'une réunion du groupe de travail de l'Observatoire Jeunesse sur les réseaux sociaux. Etaient réunis à cette occasion :

- des institutionnels : les collèges de la commune, différents services de la ville de Ploemeur, des élus municipaux, la police nationale, le CLSPD...
- des associations : Défis, l'Assaut Jeunes...
- des jeunes fréquentant l'Espace Multimédia
- des universitaires.

Le tour de table précédant la présentation de mon travail m'a permis de constater que seul 3 des personnes présentes n'utilisaient pas les réseaux sociaux.

Après une présentation des objectifs de l'Observatoire Jeunesse, j'ai pu exposé les premiers bilans de mes observations. Il s'en est suivi un échange qui a permis de faire

émerger plusieurs constats utiles à l'élaboration de mon étude.

Des démarches de prévention sous forme d'interventions ponctuelles ont déjà été mises en place dans les établissements scolaire, centrées sur les « mauvaises pratiques » sur Internet. Peu de parents se sont déplacés à cette occasion. Plusieurs hypothèses ont alors été émises :

- désintérêt ou diabolisation de l'outil par les adultes non pratiquants et ceux qui se positionnent comme les détenteurs de savoirs.
- Culpabilité face à une compétence technique acquise par l'enfant et non acquise par l'adulte.

3.4 Déroulement de l'enquête

- **11 janvier** : lancement de l'Observatoire Jeunesse.
- **Janvier à avril**: documentation sur la thématique de la sociologie des réseaux sociaux.
- **Février** : début des observations.
- **Mars** : début de l'enquête par questionnaire à la Maison des Jeunes et premières animations avec des enfants et des jeunes des centres de loisir à l'Espace Multimédia à l'occasion des vacances scolaires.
- **31 mars** : réunion du groupe de travail de l'Observatoire Jeunesse sur les réseaux sociaux et premier exposé des conclusions de mon enquête.
- **Mai** : début de la finalisation de l'étude et de la rédaction de mon rapport de stage et de mon rapport d'étude. Réorientation de l'étude vers la culture numérique familiale sur conseil de Pascal Plantard.
- **10 mai** : animation sur les réseaux sociaux à destination des animateurs de la ville de Ploemeur et première animation sur les réseaux sociaux dans une école primaire de la commune.
- **12 et 14 mai** : animations sur les réseaux sociaux à destination du club informatique.
- **13 mai** : présentation des premiers résultats de l'étude à la médiathèque de Lorient à l'occasion d'une conférence sur la confiance numérique en ligne. Visible à l'adresse http://www.youtube.com/watch?v=9D-DadjuKas

3.5 Les résultats de l'enquête

3.5.1 Changement dans les méthodes d'apprentissage

La première révolution apportée par l'utilisation des TIC se trouve dans la méthode d'apprentissage utilisée. La génération née avec ces technologies a recours à une méthode d'apprentissage différente de celle des « digital immigrants », nés avant la généralisation de l'usage des ordinateurs personnels, des téléphones portables etc. En effet les plus jeunes usagers de ces nouvelles technologies en terme d'âge mais non d'expérience ont recours à une méthode de tâtonnements quand les « digital immigrants » ont un mode d'apprentissage basé sur la transmission d'un enseignant à un élève ou sur l'usage d'un mode d'emploi.

On constate cette différence au quotidien au sein de l'Espace Multimédia. Par exemple, lorsque les jeunes utilisateurs jouent à un nouveau jeu en anglais et qu'ils maîtrisent mal cette langue, ils procèdent au hasard et avancent en fonction du succès ou de l'échec de leur manœuvre. Ils développent également des stratégies de solidarité destinées à palier au manque d'informations. Ceux qui connaissent le jeu viennent à la rescousse de ceux qui débutent pour leur donner des conseils. On n'est toutefois pas dans un rapport enseignant/élève mais bien plus dans une solidarité entre pairs. En effet les rôles sont fréquemment échangés.

D'un autre côté les utilisateurs qui découvrent les TIC en général et les réseaux sociaux en particulier se déplacent à l'Espace Multimédia ou téléphonent régulièrement pour demander de l'aide à Gwenaëlle André, perçue comme ayant la compétence technique donc un rôle d'enseignant.

De plus on constate un complexe qui naît de ce décalage entre connaissance informatique et expérience de la vie. Le premier réflexe des nouveaux utilisateurs est souvent de prévenir les animateurs multimédia par la phrase « Oh vous savez moi je suis nul(le) ! », souvent suivi de « mes enfants/mes petits-enfants, vous verriez ce qu'ils arrivent à faire eux ! ».

Un blocage peut naître de cette situation et doit être dépassé. C'est ici l'enjeu majeur des initiations : décomplexer face à l'outil informatique. Le succès serait non pas qu'à l'issue de l'initiation « l'élève » maîtrise totalement l'outil mais qu'il n'ait plus peur d'expérimenter. Ce qui m'amène à cette conclusion ce sont les nombreuses visites reçues par des usagers qui ont suivi des initiations mais n'ont pas continué à utiliser les TIC chez eux et sont revenus au point de départ. Au contraire certains « anciens élèves » adoptent ces technologies car ils ont pris le risque d'expérimenter une fois seuls chez eux.

Un autre facteur entre en jeu : les programmes comme par exemple les réseaux sociaux ont été développés de manière à pouvoir être utilisés intuitivement et ils sont conçus pour attirer de jeunes utilisateurs.

Enfin il faut remarquer que les jeunes utilisateurs sont souvent moins complexés face à la nouveauté que les plus âgés. En vertu de leur expérience de la vie, ceux-ci pensent dans un premier temps aux dangers existants. Les jeunes qui n'ont pas dans leur entourage d"aîné pour les informer sur les limites à respecter les ignorent souvent.

Cette révolution a donc l'avantage de décomplexer l'apprentissage, l'acquisition de nouveaux savoirs et la prise de pouvoir sur son environnement. Elle a également d'autres effets. Si les adultes lisent un mode d'emploi pour apprendre à utiliser un nouvel appareil, les jeunes eux ont pris l'habitude de ne pas les lire. Ils ignorent par exemple les règlements des réseaux sociaux.

Lorsqu'ils s'inscrivent sur un jeu en réseau ils choisissent leur premier personnage en fonction de son aspect et non de ses capacités puisqu'ils ne lisent pas la fiche dudit personnage. Ici le premier facteur de choix est donc l'image que le joueur a de lui-même ou l'image qu'il veut renvoyer aux autres. L'un d'eux par exemple complexé par son aspect physique a choisi un pseudonyme se référant à sa petite taille. Un autre tente par son pseudonyme et ses choix de personnages de se donner l'image d'un dur alors qu'il est plutôt subtil en réalité. Ils changent éventuellement de personnage par la suite en fonction de leur succès dans l'usage de celui-ci.

3.5.2 Les réseaux sociaux, outils et révélateurs du processus de construction identitaire

Si les enfants s'inscrivent d'abord sur les réseaux sociaux pour jouer, à l'adolescence le principal attrait de ces réseaux, c'est de pouvoir s'identifier à un groupe. Cette phase de la construction de l'identité existait avant l'apparition des réseaux sociaux sur Internet. Toutefois ceux-ci lui offrent une nouvelle dimension en offrant une base chiffrée à la comparaison. Les adolescents qui utilisent les réseaux sociaux au sein de l'Espace Multimédia passent beaucoup de temps à parcourir les profils et les photos des autres. En effet ce sont le nombre d'amis, de commentaires par post ou d'identifications dans des photos de groupe qui permettent d'identifier les dominants et les dominés.

Ce mode de comparaison peut amener à un ajout irraisonné et exponentiel de contacts dans le simple but de gonfler son nombre d'amis. En atteste notre expérience : nous avons créé un profil factice pour un garçon de quinze ans de Ploemeur sur Facebook et avons demandé un ajout comme ami à une dizaine de jeunes fréquentant régulièrement l'Espace Multimédia. Quatre l'ont ajouté dont l'un est un garçon en forte recherche de reconnaissance par rapport au groupe de ces utilisateurs, considéré comme un dominé puisqu'étant un des plus jeunes. C'est par ailleurs le même utilisateur que j'ai encouragé à restreindre l'accès à son profil après des échanges d'insultes par murs interposés avec un autre utilisateur. Deux des autres jeunes à l'avoir accepté sont également en forte recherche de reconnaissance, constamment à comparer leurs niveaux dans les jeux, leur nombre d'amis...

Ce phénomène est fort bien décrit par Maïwenn Le Beller dans son mémoire sur la construction identitaire des adolescents et leurs pratiques numériques. Ils se classent les uns les autres en deux catégories : les populaires, c'est-à-dire les dominants, et les bouffons, autrement dit les dominés. L'enjeu majeur sur les réseaux sociaux pour les jeunes de cet âge et entrant donc dans ce schéma de pensée, c'est de faire partie de la première catégorie.

Pour autant les réseaux sociaux ne renversent pas l'ordre social. Les créateurs de tendances, les orateurs écoutés représentent toujours une minorité. Seuls 4 des 30 jeunes interrogés utilisent les réseaux sociaux pour publier des textes, des images ou des vidéos exprimant leur opinion sur des sujets politiques ou de société, alors que 21 utilisent les réseaux pour s'informer. Les réseaux sociaux ne transforment pas tous les récepteurs de messages en nouveaux émetteurs.

De même les dominés dans la vie ne deviennent pas des dominants grâce à leur nombre d'amis, ils peuvent même obtenir l'effet inverse en se faisant accuser d'être des « mythos », des imposteurs au nombre d'amis réels restreint. Toutefois il est à noter qu'un talent pour les jeux en réseaux peut assurer à un jeune le respect de ses pairs par l'admiration ou l'envie qu'il suscite.

3.5.3 Evolution avec l'âge

L'utilisation des réseaux sociaux évolue à mesure que l'individu se construit psychologiquement. Ainsi, pour les adolescents plus âgés, les réseaux sociaux sont des outils d'individualisation. Ils permettent l'affirmation de soi via l'expression artistique :

via la musique sur MySpace, les arts graphiques sur DeviantArt etc.

Chez les adultes, les réseaux sociaux sont des outils pour retrouver des amis. On constate ainsi en animation que le terme réseaux sociaux est très négativement chargé, probablement sous l'effet des médias traditionnels, mais que les exemples de réseaux comme Trombi.com et Copains d'avant sont accueillis positivement. C'est d'ailleurs le fait de retrouver d'anciens camarades qui motivent l'inscription de ces utilisateurs sur des réseaux sociaux généralistes comme Facebook.

L'utilisation des réseaux sociaux évolue avec la construction psychologique de l'individu mais aussi avec l'évolution de son cercle amical qui se réduit au fil du temps. Ainsi chez les personnes âgées, les réseaux sociaux sont privilégiés comme outils pour garder le contact avec les proches, surtout la famille. En animation, le public âgé se montre peu intéressé lorsqu'on lui parle d'initiation aux réseaux sociaux mais change de perspective quand on lui parle des possibilités de communication entre membres d'une même famille. On peut en conclure que communication et identité sont fortement liées puisque la communication ici participe à la construction de soi.

3.5.4 Les réseaux sociaux sur Internet comme facteur socialisant

Les réseaux sociaux ne dé-sociabilisent donc pas leurs utilisateurs mais modifient leur sociabilité. Ainsi si 17 des 30 sondés par questionnaire pensent que les réseaux sociaux n'ont rien changé dans leur vie, 15 expriment un sentiment de déconnexion sociale s'ils devaient cesser d'utiliser les réseaux sociaux demain. On pourrait presque parler de révolution silencieuse. La question ne semble plus être, du moins pour les digital natives, pourquoi s'inscrire sur les réseaux sociaux mais pourquoi ne pas s'y inscrire.

Ainsi sur 30 sondés, une seule n'était inscrite sur aucun site de réseautage social. Il s'agit d'une jeune fille généralement exclue socialement par ses pairs. Le manque d'équipement informatique qu'elle évoque comme raison de sa non-inscription ne semble donc pas plausible puisque d'autres jeunes fréquentant l'Espace Multimédia sont inscrits sur les réseaux sociaux alors qu'ils n'ont pas d'accès à Internet chez eux.

Il convient par ailleurs de souligner la non réciprocité de ce lien de cause à effet. Si l'exclusion sociale entraîne un manque d'intérêt pour les réseaux sociaux sur Internet, la non-inscription sur les réseaux n'entraînent pas l'exclusion sociale puisque 18 des sondés affirment avoir des amis qui ne font pas partie de leur réseau virtuel. Une vie sociale continue donc à exister en dehors des réseaux sociaux. 20 des 30 sondés affirment qu'ils préfèrent communiquer avec leurs amis face à face.

3.5.5 Les réseaux sociaux, lieux virtuels à s'approprier

Toutefois lorsque la communication de vive voix n'est pas possible, les réseaux sociaux peuvent permettre de créer un lieu commun virtuel pour une communauté, un point de rencontre. C'est comme cela qu'il est vécu par les adolescents, une sorte de « squat » virtuel ou de salon. L'ambiance y est feutrée, les échanges se manifestant

avant tout par des conversations via la messagerie instantanée beaucoup plus que par les statuts sur le mur qui correspondent plus à une annonce à la cantonade.

C'est particulièrement vrai pour les adolescents. Il est parfois difficile pour les parents de comprendre que leurs enfants à peine sortis de l'école se connectent aux réseaux pour discuter avec les amis qu'ils ont vu dans la journée. Cet usage correspond au besoin de faire partie du groupe. On est comme tous assis ensembles dans la même pièce, on ne se parle pas nécessairement mais on peut le faire si on le souhaite. C'est le fait de se sentir entouré de son groupe en permanence, pas mis à distance qui compte. On n'est plus nécessairement avec ceux qui sont présents dans le lieu physique, on peut être ailleurs, avec ceux par rapport auxquels on veut être identifié et qu'on a librement choisis.

Il est également un point d'ancrage pour les émigrés et exilés. On pense bien sûr à l'utilisation de Skype largement cité au cours des animations sur les réseaux sociaux comme un moyen de communication avec les proches à l'étranger mais également aux médias sociaux comme Youtube qui permettent de rester connecté à sa culture d'origine ou à celle de sa famille.

De cette façon de jeunes utilisateurs d'origine turque utilisent les réseaux sociaux pour visionner des séries turques non diffusées en France. Compte tenu du choix de l'un d'eux d'afficher un drapeau turc dans son quartier virtuel, on pourrait même parler de revendication identitaire. En effet ils choisissent sciemment de consulter ces vidéos en public alors qu'ils pourraient le faire chez eux.

3.5.6 Les réseaux sociaux créateurs de liens faibles

Les réseaux permettent également de maintenir le sentiment de présence permanente du cercle social en créant la communication passive. En effet lorsque qu'on publie sur son mur Facebook, on tient informé l'ensemble de ses contacts, y compris ceux à qui l'on aurait pas parlé en privé. Une communication non active plus importante se maintient et les liens faibles se multiplient.

Les liens faibles, ce sont ceux qui nous relient à des personnes que l'on a croisé ou des amis d'amis qu'on ne reverra pas nécessairement mais qui pourraient nous être utiles à un moment de notre vie parce qu'ils ont une compétence ou des contacts que les autres membres de notre réseau n'ont pas. Ce sont par exemple ces liens faibles qui peuvent se révéler très utiles au moment de rechercher un travail. En maintenant une communication passive au travers des réseaux sociaux, on fait survivre le lien qui aurait disparu faute d'intérêt à entretenir des échanges réguliers avec la personne qui n'est pas un proche. En somme si les réseaux sociaux n'ont pas un effet important sur les liens forts, ils multiplient les liens faibles.

Les réseaux sociaux sur Internet sont donc plus socialisant que dé-socialisant. Ainsi dans l'usage des jeux en réseaux, le jeu est souvent un prétexte à l'interaction. Le contact prime. Par exemple de nombreux utilisateurs viennent jouer en réseau à l'Espace Multimédia alors qu'ils disposent chez eux du matériel nécessaire et de la connexion à Internet haut débit dont ils ont besoin. Ce qu'ils viennent chercher à l'Espace Multimédia, c'est la rencontre physique avec les autres joueurs, pourtant joignables via un réseau social comme Skype qui permet de discuter en jouant.

Les réseaux sociaux ne remplacent pas la rencontre physique entre les utilisateurs, ils peuvent même permettre de la programmer. En effet on se rend compte en discutant avec les jeunes que la discussion en soi n'est pas considérée comme une activité, mais elle peut permettre d'en programmer une.

On peut en conclure que le phénomène des no-life et autres otakus, ces adolescents japonais qui n'ont de contact avec le monde que via leur ordinateur ne sont pas des victimes des TIC, ils sont atteints de phobie sociale. Cette pathologie existait bien avant l'arrivée des TIC. Les réseaux sociaux sur Internet ne sont pas la cause des comportements a-sociaux ou incorrects. Ils sont des amplificateurs souvent non perçus comme tels.

3.5.7 Le privé/ le public

Les problèmes que les médias traditionnels prétendent causés par les réseaux sociaux ne sont le plus souvent que les conséquences d'un usage inapproprié de ceux-ci. Cet usage est malheureusement souvent le fait d'un manque d'information et d'éducation en la matière. Les blogs et les profils sur les réseaux sociaux par exemple sont spontanément perçus par les plus jeunes utilisateurs comme des espaces privés et non publics. En effet ils sont seuls face à leur ordinateur et doivent donner l'adresse de leur blog à leurs amis pour qu'ils puissent le trouver. Le concept de connexion virtuelle à distance est difficile à assimiler à un jeune âge. Le caractère public de ces espaces est intégré par l'expérience et non par le discours.

En effet le questionnaire m'a permis de découvrir que la notion de loi était totalement abstraite pour les adolescents. Quand je leur demandais s'ils pensaient que la loi française protégeait suffisamment leurs données sur les réseaux sociaux, ils me répondaient en parlant des règlements des réseaux. L'absence de notion de loi peut expliquer le besoin de passer par l'expérience pour réaliser la présence de limites.

Les limites du privé apparaissent donc via l'expérience, et souvent via des expériences négatives comme des insultes sur le mur. Ce sont elles qui rendent sensibles ces limites. Ce qu'il faut comprendre ici c'est qu'il s'agit d'un phénomène incontournable pour la construction psychologique à l'adolescence. On a besoin de tester les limites pour savoir qu'elles existent sans quoi elles sont invisibles.

Ainsi ces expériences négatives lorsqu'elles ne disparaissent pas sont pour le moins gérées de manière plus appropriées grâce à l'expérience. Lorsque les enjeux de domination sociale se font moins importants, c'est-à-dire quand le fait d'être populaire n'est plus essentiel, les jeunes utilisateurs des réseaux apprennent à ne pas répondre aux insultes et à simplement bloquer le compte des perturbateurs.

IV Les suites possibles

En conclusion je dirais que les réseaux sociaux sur Internet ne créent pas les comportements inappropriés mais ils leur donnent une nouvelle ampleur. En témoigne

le fait que les utilisateurs qui se comportent de manière inappropriée en ligne sont les même qui se comportent de manière inappropriée dans le monde physique.

L'éducation aux réseaux sociaux doit donc être intégrée dans un processus éducatif plus global. Cette éducation me semble indispensable. En effet j'ai eu l'occasion de constater que les jeunes qui avaient reçu de leurs parents l'interdiction de s'inscrire sur les réseaux sociaux en ligne fréquentaient tout de même ces sites. De plus j'ai pu voir que le discours de prudence moraliste est assimilé en tant que discours mais non traduit en actes. Le discours de prudence recueilli via le questionnaire ou les discussions correspond plus à une réponse qui cherche à coïncider avec ce que l'enquêtrice attendrait du sondé.

Ainsi 20 sondés déclarent ne pas faire confiance aux sociétés propriétaires des réseaux pour protéger leurs données personnelles et pourtant 25 publient régulièrement des photos d'eux et de leurs amis sur les réseaux. De même, 25 utilisent leur véritable nom, au moins sur Facebook, même si 5 d'entre eux utilisent un pseudonyme sur les jeux en réseau. Dans un cas, identité réelle et virtuelle se confondent, dans l'autre elles restent bien distinctes. Ce phénomène est bien visible dans la typologie des réseaux sociaux établie par Dominique Cardon, chercheur en TIC. Ce classement distingue les réseaux sociaux en fonction de leur proximité avec l'être ou avec le projeté, avec le faire ou l'avoir.

Ce qui m'encourage également à affirmer qu'une éducation aux réseaux sociaux, un accompagnement et non une interdiction est la façon la plus appropriée d'aborder ces sites, c'est un constat simple. Au cours d'animations dans les écoles de la commune ainsi que dans la pratique quotidienne à l'Espace Multimédia j'ai pu me rendre compte que les enfants qui maîtrisaient le mieux les consignes de prudence étaient ceux donc les parents s'intéressaient aux TIC et en discutaient avec leurs enfants ainsi que ceux qui avaient des frères et sœurs aînés pour leur indiquer ce qu'il fallait faire ou ne pas faire sur les réseaux.

L'usage technique des réseaux peut s'assimiler de manière autonome mais certains savoirs comme le discernement ou l'esprit critique ne peuvent s'acquérir qu'avec l'expérience, la sienne propre ou celle de ceux qui, même s'ils sont novices dans le domaine des réseaux sociaux, ont acquis au cours de leur vie cette capacité qu'ils auraient tout intérêt à transmettre, à échanger.

Les réseaux sociaux sont une formidable occasion de créer du lien social et ils permettent un échange bénéfique entre ceux qui ont la compétence technique mais manquent de recul critique et ceux qui seraient intéressés par l'usage de ces réseaux et ont un esprit critique à apporter aux plus jeunes. Partant de ce constat, il paraît opportun de mettre en place un site basé sur l'échange de savoirs et pourquoi pas des animations basées sur l'échange inter-générationnel.

La création du site sera initiée le 28 juin 2011 en réunion de travail avec les différents partenaires. Cet outil aura pour but de favoriser les rencontres inter-générationnelles et une meilleure appréhension et compréhension des réseaux sociaux en s'appuyant sur les pratiques sociales et culturelles des habitants

Ce doit être un site pédagogique qui doit s'inscrire dans un projet local global, impliquant notamment les enseignants qui ont la connaissance des élèves et qui permettent donc de toucher ceux-ci. Le site internet n'existe pas pour lui mais en fonction des animations réalisées sur le terrain, par exemple autour des notions de privé

et de public. Ce sont ces animations qui donnent un sens au site Internet dans la territorialité. Le but n'est pas de créer une communauté virtuelle. Il faut partir du concret pour lui donner un sens.

Bibliographie

- ARBORIO Anne-Marie et FOURNIER Pierre, L'enquête et ses méthodes : l'observation directe, Paris : Armand Colin, 2010, 128 pages
- AZUMA Hiroki, Génération Otaku : les enfants de la postmodernité, Paris : Hachette, 2003, 189 pages
- BEAUD Stéphane et WEBER Florence, Guide de l'enquête de terrain, Paris : La Découverte, 2003, 331 pages
- BIDART Claire, L'amitié un lien social, Paris : La Découverte, 1997, 410 pages
- BRETON Philippe, Le Culte de l'Internet ; une menace pour le lien social ? , Paris : La découverte, 2000, 128 pages
- CASILLI Antonio, Les liaisons numériques : vers une nouvelle sociabilité ?, Paris : Seuil, 2010, 331 pages
- LARDELLIER Pascal, Le pouce et la souris : enquête sur la culture numérique des ados, Paris : Fayard, 2006, 229 pages
- REAL DEL SARTE Louis-Serge, Les réseaux sociaux sur Internet : Facebook, Twitter, MySpace, Viadéo, Youtube etc., Monaco : Alphée Jean-Paul Bertrand, 2010, 431 pages
- LE MINTEC Michaël, Les usages des TIC et les pratiques d'empowerment des personnes en situation de disqualification sociale dans les EPN bretons, thèse
- LE BELLER Maïwenn, la construction identitaire des adolescents et leurs pratiques numériques.